

Gear dan Sultur Tanaman Rambat Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Ukir Kayu Bertemakan Perkembangan Teknologi

Ali Hamdi

Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Surabaya

Alihamdi@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Berawal dari pemikiran penulis mengenai perkembangan teknologi yang sangat pesat namun kelestarian alam semakin mengawatirkan membuat penulis ingin menyuarakan aspirasi lewat karya seni. Untuk itu penulis membuat suatu karya dengan menggabungkan antara teknologi dan alam yang diwujudkan ke dalam karya ukiran kayu, dengan harapan dapat memberi pemahaman kepada masyarakat tentang keadaan alam yang kelestariannya semakin mengawatirkan.

Karya ukir kayu dibuat oleh penulis merupakan karya ukir yang menggunakan efek gerakan. Visual karya ukir tersebut berbentuk gear dan sulur-sulur tanaman rambat. Penggunaan visual gear dan sulur tanaman rambat tersebut adalah sebagai simbolisasi teknologi dan alam. Penambahan efek gerak dimaksudkan untuk memperkuat konsep-konsep yang coba dihadirkan oleh penulis. Efek gerak pada karya menggunakan mesin sebagai komponen penggerak, sehingga melibatkan listrik sebagai energi utamanya.

Penciptaan karya ukir kayu bertemakan perkembangan teknologi tersebut memiliki proses bertahap mulai dari pemilihan bahan, pemilihan bentuk visual, proses pembentukan karya, *finishing*, hingga proses perakitan. Penciptaan karya tersebut memerlukan keuletan serta ketelitian yang tinggi karena karya yang diciptakan memiliki kerumitan dan keakuratan ukuran serta posisi jarak yang benar-benar harus diperhitungkan.

Karya yang dibuat berjumlah tiga buah. Dua karya berbentuk dua dimensi dan satu karya berbentuk tiga dimensi yang masing-masing ditambahi dengan efek gerak yang berbeda sesuai dengan bentuk obyek karya. Penambahan efek gerak pada karya dimaksudkan menjadi satu pembaharuan terhadap seni kriya kayu kedepannya.

Metode penciptaan oleh penulis ialah metode eksplorasi, metode tersebut memiliki tahap berfikir kreatif dan memerlukan penguasaan teknik yang matang. Teknik yang dipakai dalam menciptakan karya merupakan gabungan dari teknik *Rancangan*, *Buledan*, *Krawingan*, *Krawangan*, *Menyusun*, dan *Takokan*. *Finishing* pada karya berupa pewarnaan menggunakan cat duco dan *coating* melamin. Melalui proses yang bertahap, terciptalah karya ukir kayu dengan sentuhan efek gerak yang mengusung tema perkembangan teknologi.

Kata kunci : ukir kayu, gear, sulur, tanaman rambat, teknologi, kinetik.

Pendahuluan

Teknologi berkembang mengikuti perkembangan zaman. Tahun demi tahun teknologi pasti mengalami perubahan yang semestinya. Hal ini bertujuan agar terciptanya teknologi yang lebih mutakhir dan mampu membawa perubahan dalam membantu meringankan setiap tugas manusia. Perkembangan teknologi semakin lama mendoktrin manusia memiliki konstruksi berfikir kritis inovatif yang semua itu lebih condong ke arah kemajuan teknologi. Dampak dari hal tersebut, manusia mulai lupa akan peran alam sebagai sumberdaya tertinggi dan selanjutnya manusia akan cenderung menciptakan peralatan yang hanya mengutamakan fungsi praktis untuk kebaikan manusia dan mengenyampingkan fungsi dinamis untuk alam dan begitu seterusnya. Penulis mencoba berbicara mengenai perkembangan teknologi dan kelestarian alam yang divisualisasikan ke dalam bentuk karya ukir kayu. Visualisasi karya yang diciptakan merupakan hasil berfikir serta pengolahan informasi dari sumber-sumber yang berkaitan erat dengan perkembangan teknologi. Penggabungan alam yang tervisualisasi

menjadi tanaman rambat dan teknologi yang tersimbolisasi menjadi gear dimaksudkan untuk memberi pemahaman bahwa alam dan teknologi seharusnya mampu berdampingan bergerak dengan seimbang. Dengan adanya karya ini penulis berharap bisa menyampaikan aspirasinya terhadap masyarakat mengenai perkembangan teknologi agar manusia bisa lebih bijak dalam penggunaan teknologi.

Perkembangan teknologi yang selaras dengan pelestarian alam merupakan konsep pada penciptaan karya ini. Penggunaan dan penggabungan visualisasi teknologi berupa gear dan sulur tanaman rambat sebagai simbolisasi alam menjadi fokus dasar. Penambahan efek gerak pada karya juga sebagai penguat konsep sehingga karya harus memiliki desain konstruksi penyusunan berjarak dan sistematis. Perwujudan konsep karya menjadi bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Proses berkarya menggunakan teknik pemotongan terukur dan pemahatan rapi serta *finishing* berupa *sanding* dan *coating* melamin.

Tujuan dalam penciptaan karya ukir kayu adalah menciptakan karya ukir kayu dengan sentuhan efek

gerak sebagai wujud berkembangnya seni ukir kayu, Menciptakan karya ukir kayu yang terinspirasi dari gear dan sulur tanaman rambat sebagai media menyampaikan aspirasi mengenai keprihatinan terhadap perkembangan teknologi yang tidak ramah lingkungan, sebagai media ekspresi mahasiswa seni berbentuk kritik sosial mengenai penggunaan teknologi yang tidak ramah lingkungan dengan menyajikan visual berupa gear dan sulur tanaman rambat serta pemberian efek gerak sebagai representasi ungkapan jiwa, dan sebagai media eksistensi mahasiswa seni rupa. Sedangkan manfaat dari penciptaan karya ukir kayu adalah mengembangkan kreativitas pada karya seni dalam hal eksplorasi visual, teknik, media serta konsep baru agar lebih menarik, memacu para kriyawan untuk berfikir kritis dan inovatif terhadap karya seni agar dapat bersaing dijendela seni rupa dunia, memberikan pengalaman dan cara pandang yang berbeda terhadap seni kriya kayu dengan memberikan inovasi-novasi baru berupa pemberian efek gerak.

Pembahasan

Pada dasarnya karya yang diciptakan oleh penulis adalah karya seni kriya berupa karya ukir menggunakan media kayu. Secara simbolis, karya yang diciptakan penulis menggunakan bentuk visual sulur tanaman rambat dan gear. Sulur tersebut bergaya naturalis yang cenderung dilebih-lebihkan dengan pola merambat pada bidang penyangga gear.

Sulur merupakan bentuk metamorfosis dari bagian-bagian pokok tumbuhan yakni akar, batang, dan juga daun. Menurut asal tumbuhnya sulur yang membelit dibedakan atas batang pembelit, daun pembelit, dan akar pembelit. Tanaman rambat adalah tanaman yang menjalar melalui suatu media penopang yang selalu menjalar untuk mencari posisi terbaik untuk mendapatkan cahaya matahari. Tanaman rambat karena sekali jenisnya, salah satunya adalah tanaman rambat yang memiliki arah tumbuh batang yang membelit (*volubilis*). Membelit dapat diartikan sebagai perambatan memanjat yang menggunakan batang untuk naik dengan melilit penunjangnya. (Tjitrosoepomo, 1989:82).

Gear yang digunakan memiliki bentuk lingkaran yang memiliki roda gigi lurus dengan perbandingan ukuran dan jumlah gigi yang berbeda-beda pada setiap gearnya. Gear pada karya tersusun secara vertikal pada karya yang berbentuk dua dimensi sedangkan pada karya tiga dimensinya, gear tersusun secara horizontal dan vertikal. Gear atau roda gigi merupakan komponen alat untuk menghubungkan satu poros keporos lain dengan jumlah perputaran dan arah posisi sumbu yang

berbeda yakni tegak lurus, menyudut, maupun searah. (Daryanto1996:90).

Gear atau roda gigi umumnya berbentuk piringan roda yang mempunyai gigi bersudut yang berfungsi mentransmisikan daya. Pada dasarnya gerakan dalam suatu sistem transmisi adalah saling terkait satu sama lain. Hal ini tidak dapat terlepas melihat suatu sistem gear memiliki tatanan yang saling bergantung. Gear tidak akan bergerak dan menghasilkan suatu energi tanpa adanya transmisi berkelanjutan. Dengan demikian tanpa adanya gerakan pada suatu sistem maka tidak akan ada suatu perubahan dan jika tidak terjadi perubahan maka tidak akan pula terjadi suatu perkembangan karena suatu perkembangan bergerak melalui rekonstruksi dan renovasi dari perubahan-perubahan yang telah terjadi.

Pergerakan pada gear terbilang dalam gerakan konstan, stabil dan berkelanjutan dikarenakan gerakan pada gear merupakan gerakan yang menggunakan poros sebagai pusat massa atau titik berat. Titik berat ini adalah titik yang dilalui oleh garis kerja dari resultan gaya berat sistem benda titik, berarti merupakan titik potong dari garis kerja gaya berat bila letak dari sistem ini diubah-ubah.(Ganijanti Aby Saroyo, 2002: 53).

Pemilihan visual dari alam dan teknologi mengacu pada hal-hal mendasar terbentuknya dua aspek yang menjadi pembahasan. Adapun Penulis menggunakan bentuk visual gear sebagai simbolisasi dari teknologi dan sulur tanaman rambat sebagai simbolisasi alam. Penggunaan gear sebagai simbolisasi teknologi merupakan hal yang wajar pasalnya gear atau roda gigi merupakan hal yang mendasar bagi terbentuknya teknologi. penggunaan gear sebagai simbolisasi teknologi juga sering kita jumpai pada logo-logo produk teknologi dan simbol organisasi keilmuan dan bahkan menjadi logo suatu institut pendidikan yang berbasis ilmu teknologi.

Adapun mengenai aspek yang kedua yakni alam, bukan tanpa alasan penulis memilih tanaman rambat sebagai bentuk visual namun penulis memilih tanaman rambat berdasarkan beberapa hal yang menjadi orientasi penulis. Tanaman rambat satu-satunya tanaman yang dapat menjangkau benda-benda berbidang dan beruang dan juga dapat menjadikan benda-benda tersebut media tanam. Tanaman rambat juga mampu menyesuaikan konstruksi benda-benda yang dirambatinya sebagai tempat melekatnya batang-batang yang tumbuh maupun sulur-sulur yang membelit. Yang terakhir adalah tanaman rambat merupakan tanda terbelengainya suatu bangunan yang telah ditinggalkan sekaligus merupakan cara alam

menyeimbangkan kembali tatanan lingkungan dengan menghijaukan kembali tempat-tempat atau benda-benda yang tidak digunakan.

Dalam perwujudan karya, penulis bermaksud menggabungkan dua aspek yakni alam dan teknologi sebagai representasi dari konsep yang diusungkan. Penggabungan aspek tersebut berorientasi pada masalah-masalah penggunaan teknologi yang belum sepenuhnya berdampak positif bagi kelestarian alam. Adapun penggabungan dua aspek tersebut diwujudkan melalui idiom-idiom bentuk yang imajiner. Idiom-idiom bentuk yang di hadirkan merupakan simbolisasi dari aspek yang menjadi pokok pembahasan dan telah disinggung oleh penulis.

Penggabungan gear dan sulur tersebut berlandaskan pada sifat tanaman rambat yang hanya merambat pada benda diam, tak terpakai, ditinggal dan terbengkalai. Sehingga penulis menambahkan efek gerak sebagai bentuk representasi dari konsep penulis. Penggabungan tersebut tidak semuanya menyatu pada satu bagian, namun beberapa bentuk gear memiliki sistem pemasangan terpisah agar gerak yang semula menjadi konsep dasar dapat terealisasi dengan baik. Gerakan pada karya memiliki sistematika siklus gerak berulang dan teratur. Sistem penggerak karya menggunakan mekanisme gerak berputar pada mesin dinamo yang memiliki arus listrik bolak balik atau biasa disebut arus AC (*alternating current*) yang menggunakan energi listrik sebagai sumber daya. Pemasangan dinamo pada karya berupa sistem pemasangan terpatroli dan tertutup di dalam karya.

Metode

Metode yang dipakai penulis dalam menciptakan karya adalah metode eksplorasi. Eksplorasi merupakan suatu tindakan mencari dan mengolah informasi dari suatu skema keadaan atau suatu kajian. Dalam hal ini eksplorasi memiliki peranan penting dalam tercapainya suatu pemahaman akan keadaan lingkungan yang diolah menjadi suatu gagasan kemudian disajikan kedalam bentuk karya. proses bereksplorasi tidak hanya mengidentifikasi berbagai teori yang tersaji namun bereksplorasi juga mengolah berbagai bidang yang memiliki sangkut paut pada penciptaan suatu karya. oleh karena itu penulis menggunakan beberapa macam eksplorasi dalam penciptaan karya yakni eksplorasi konsep, eksplorasi estetik, eksplorasi visual, eksplorasi teknik, eksplorasi media.

Improvisasi adalah penggabungan berbagai macam aspek-aspek penunjang terlaksananya proses kreatif. Penulis melakukan improvisasi dalam berkarya

sebagai media perumusan ide gagasan yang tertuang menjadi konsep-konsep berlandaskan lingkungan yang dalam hal ini penulis mencoba mengolah informasi mengenai perkembangan teknologi dan keselarasannya pada lingkungan dan menggabungkannya melalui kajian eksplorasi-eksplorasi yang diwujudkan menjadi suatu karya dengan komposisi-komposisi yang dirasa menarik.



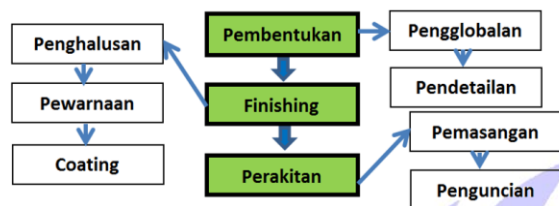
Penentuan suatu obyek sebagai ide merupakan langkah awal penciptaan karya. Pemilihan gagasan merujuk pada problematika yang tengah terjadi pada masyarakat atau oleh seniman. Penguasaan gagasan memerlukan pemikiran yang sangat mendalam. Gagasan bukanlah sesuatu hal mudah untuk diwujudkan tetapi gagasan masih perlu adanya perenungan mengenai isi atau pokok permasalahan yang dikorelasikan menjadi saling terkait. Untuk itu perenungan merupakan tahap yang sangat rumit dan teliti karena membahas keseluruhan aspek berkarya dari teknis mekanisme sampai kelayakan bahan. Perlu adanya pengvisualisasian dalam bentuk skema perencanaan yang biasa disebut dengan sketsa desain karya. Pembuatan sketsa desain merupakan tahap penggambaran karya yang tervisualisasi melalui aspek imajinatif dan dengan perhitungan serta perenungan yang matang. Umumnya pendesainan dilakukan untuk memberi pandangan yang jelas saat akan memulai proses berkarya. Terlepas dari kejelasan visual, desain juga dapat digunakan sebagai acuan kualitas suatu karya yang akan dikerjakan.

Proses Berkarya

Dalam proses menciptakan suatu karya, penulis harus melewati serangkaian tahapan demi tahapan demi menciptakan karya yang eksklusif. Setiap tahapan yang dilalui memerlukan kerangka berfikir dan mengolah setiap pengalaman yang sebelumnya telah didapat kemudian diaplikasikan ke dalam tahapan berikutnya. Secara garis besar, proses berkarya adalah tindak lanjut

atau perwujudan dari ide gagasan atau konsep yang sebelumnya telah terwujud.

Proses perwujudan juga merupakan inti dalam menciptakan suatu karya. Pada dasarnya proses perwujudan karya ukir kayu terdapat dua tahapan yakni tahapan pembentukan yang meliputi pengglobalan dan pendetailan bentuk. Tahapan yang kedua yakni *finishing* yakni meliputi pengosokan, pewarnaan, dan *coating*. Namun, penulis menambahkan tahapan perakitan. Tahapan ini adalah tahapan penyusunan bagian-bagian karya karena karya penulis adalah karya dengan sistem bongkar pasang. Tahapan perakitan meliputi pengukuran, pemasangan, dan penguncian.



Proses pembentukan karya merupakan bagian penting dalam membuat suatu karya. pembentukan dilakukan sebagai realisasi konsep yang berkaitan erat dengan persepsi visual. Dalam proses pembentukan suatu karya, penulis harus menggunakan pengukuran-pengukuran baik dalam segi bentuk maupun dalam segi dimensi. Proses pembentukan karya terbagi menjadi dua yakni pengglobalan dan pendetailan bentuk. Pengglobalan adalah tahap awal dari proses pembentukan suatu karya. pengglobalan sendiri merupakan pembuatan bentuk secara keseluruhan dengan cara mengurangi volume bahan dengan membuang bagian-bagian bahan menjadi bentuk yang kasar. Pengglobalan dapat diartikan sebagai perwujudan dimensi awal suatu obyek karya seni. Pengglobalan dilakukan tidak hanya sekali atau dua kali proses penataan, namun dilakukan berulang kali untuk mendapatkan gestur yang sesuai. Kemudian gestur yang telah terbentuk dibenahi untuk mendapatkan proporsi yang sesuai. Setelah proses pengglobalan dirasa sudah selesai, maka tahap selanjutnya adalah pendetailan bentuk. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan secara jelas. Pendetailan dapat diartikan sebagai tahap akhir pembentukan karya rupa. Pada proses pendetailan ini diperlukan pemahaman bentuk dan karakteristik visual. Selain harus faham akan hal tersebut, pada tahap ini juga perlu ketelitian dan keuletan yang tinggi oleh karena itu pendetailan bentuk memerlukan waktu yang cukup lama dibanding pengglobalan. Pada tahap pendetailan, sering terjadi kerusakan-kerusakan pada bahan yang dibentuk. Hal ini dikarenakan tahap ini

adalah tahap pembentukan visual yang rumit dan dengan skala ukuran yang kecil sehingga dalam proses pendetailan perlu ketelatenan dan kesabaran tingkat tinggi.

Finishing adalah tahap akhir dalam pembuatan suatu karya. *Finishing* dapat diartikan sebagai pemberian sentuhan akhir dalam proses berkarya rupa. *Finishing* sangat mempengaruhi hasil akhir pembuatan suatu karya. Hal ini dikarenakan *finishing* dapat merubah karya menjadi lebih bagus atau sebaliknya bergantung cara dan teknik ketika *finishing* dilakukan. Pada penciptaan karya, penulis membagi tahapan *finishing* menjadi tiga tahapan. Pertama adalah pengosokan, yang kedua adalah pewarnaan karya, dan yang ketiga adalah *coating*. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan secara berurutan karena setiap tahapan memiliki keterkaitan.

Pengosokan adalah proses penghalusan permukaan karya dengan menggunakan kertas gosok atau yang biasa disebut ampelas. Pengosokan dilakukan dengan menggosokkan bagian kasar ampelas pada karya secara merata untuk menghaluskan bekas pahatan atau kikir. Pengosokan dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan permukaan yang halus. Penggunaan ampelas sebenarnya dilakukan sesuai dengan tingkat kekasaran. Pada bagian karya yang cukup kasar dihaluskan dengan ampelas yang tingkat kekasarannya tinggi biasanya memakai ampelas bernomor 10- 100, sehingga diperoleh permukaan yang sedikit halus sedangkan pada karya yang memiliki bagian yang sedikit halus digosok dengan ampelas yang bernomor 200-300.

Pewarnaan dalam rana seni ukir sebenarnya bukanlah merupakan suatu kewajiban dalam bidang seni ukir. Palsnya penambahan warna pada karya ukir tujuannya agar karya terlihat menarik dan indah. Namun bukan berarti setiap karya ukir kayu yang diberi sentuhan warna akan semakin indah karena pewarnaan adalah puncak pengaruh visual terhadap karya ukir karena dengan pemberian warna yang salah akan mempengaruhi hasil akhir karya ukir kayu. Pemberian warna terkesan menutupi warna alami pada kayu. Penulis berupaya memberikan sentuhan warna pada kayu dengan dalih bahwa penulis mencoba mengeksplorasi bahan-bahan yang ada dan mengkombinasikannya kedalam karya ukir kayu. Pewarnaan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan pewarna cat mobil atau biasa disebut dengan cat duco. Langkah terakhir dalam proses finishing adalah *coating*. *Coating* adalah proses pelapisan permukaan karya dengan bahan melamin. Proses *coating* dilakukan dengan cara dikuaskan atau

dengan cara disemprot menggunakan *spraygun*. Pada pembuatan karya penulis, proses *coating* dilakukan dua kali yakni *coating* untuk menutup pori-pori kayu menggunakan melamin *sanding sealer* dan yang kedua adalah untuk pelapis paling luar kayu menggunakan *laquar* atau *clear*. *Coating* dapat dilakukan beberapa kali bergantung kondisi permukaan kayu.

Perakitan adalah proses merangkai bagian bagian terpisah dari suatu karya menjadi satu bagian. Proses perakitan dilakukan secara sistematis dan berurutan sesuai dengan fungsi dari setiap bagian karya. Bagian-bagian karya yang dimaksud adalah karya ukir, poros penopang komponen gerak, dan komponen gerak atau gear. Perakitan dilakukan secara hati-hati dan memerlukan perhitungan yang akurat agar bagian gear tidak bersinggungan satu dengan yang lain. Perakitan merupakan tahap penentu terealisasinya konsep kinetik pada karya penulis karena dengan perbedaan jarak 1 milimeter saja dapat mengakibatkan komponen penggerak karya saling bersinggungan dan akhirnya tersendat dengan bagian yang lain. Oleh karena itu penulis membagi proses perakitan menjadi tiga tahapan yakni pengukuran, pemasangan, dan penguncian.

Pengukuran dilakukan untuk meminimalisir tersendatnya bagian-bagian komponen penggerak pada karya. Penempatan ukuran yang sesuai menghasilkan gerakan konstan sempurna dan mengurangi gesekan maupun desakan antar komponen penggerak. Setelah itu adalah tahap pemasangan. Pemasangan merupakan tindak lanjut dari pengukuran setelah diperolehnya jarak antar poros. Pemasangan dilakukan satu persatu dari setiap komponen penggerak menjadi suatu sistem. Setelah sistem penggerak terbentuk, langkah selanjutnya adalah memasang sistem penggerak pada komponen utama dengan menempatkan bagian pengunci pada tempat yang sudah ditandai melalui proses pengukuran sebelumnya.

Penguncian merupakan proses pematrian dan penempelan bagian-bagian komponen pada tempat yang sudah terukur. Penguncian dilakukan secara bertahap dari satu bagian komponen kekomponen yang lain. komponen yang dimaksud penulis antara lain yang pertama adalah komponen utama berupa karya ukir atau penyangga utama, yang kedua adalah komponen penyangga poros yakni komponen yang berupa tiang-tiang sebagai penopang poros komponen penggerak, yang ketiga adalah komponen penggerak yakni komponen yang berfungsi sebagai transmisi gaya kinetik menghasilkan gerakan. Komponen-komponen dikunci pada tempat yang telah terukur menggunakan media pengunci berupa cincin poros dan juga skrup.

Pepenguncian dilakukan bermaksud agar setiap komponen tidak bergeser atau lepas dari tempat yang sudah melalui proses pengukuran.

Setelah semua tahapan pada proses perwujudan telah terlaksana dengan baik, maka jadilah karya ukir kayu yang mengusung tema perkembangan teknologi.

Pembahasan mengenai karya penulis tidak lepas dari unsur-unsur penyusun terciptanya suatu karya baik dalam segi visual maupun non visual. Secara garis besar, karya yang diciptakan penulis merupakan karya ukir kayu dua dimensi dan tiga dimensi. Media yang digunakan adalah media kayu serta dalam pembuatannya menggunakan teknik ukir kayu. *Finising* karya menggunakan melamin dengan kombinasi warna menggunakan cat duco.

Dilihat dari mediumnya, terdapat tiga karya yang dibuat oleh penulis, setiap karya memiliki dimensi serta terbuat dari media kayu yang berbeda-beda jenis. Karya yang pertama merupakan karya dua dimensi yang menggunakan media kayu mahoni. Karya yang kedua merupakan karya dua dimensi yang menggunakan media kayu termbesi. Sedangkan karya yang ketiga merupakan karya tiga dimensi yang menggunakan media kayu jati.

Secara konseptual karya yang diciptakan oleh penulis adalah memadukan antara alam dan teknologi. pemaknaan mengenai hal tersebut adalah menciptakan keseimbangan pada tatanan kehidupan yang terwujud melalui keselarasan alam dan teknologi. Konsep mengenai keselarasan tersebut diperkuat oleh penulis dengan memberikan sentuhan gerak pada karya sehingga mampu menjadi daya pikat tersendiri bagi para penikmat seni.

Secara visual, karya yang disajikan berbentuk barang berteknologi yang dirambati sulur tanaman rambat serta bentuk visual pendukung berupa gerak pada gear. Setiap karya memiliki bentuk visual dan sistematika gerak yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap karya mampu menjabarkan satu persatu makna dari konsep yang menjadi pijakan dalam berkarya rupa.

Setiap wujud karya yang diciptakan penulis merupakan improvisasi pola pikir dan emosional yang dikombinasikan dengan unsur-unsur karya seni rupa pada umumnya sehingga dengan terciptanya karya tersebut mampu mewakili penulis dalam meluapkan isi pemikiran maupun kepuasan hati penulis dalam berkarya rupa. dengan demikian setiap karya yang telah diciptakan oleh penulis merupakan pemaknaan setiap realita yang tengah terjadi dilingkungan masyarakat dan menjadi suatu pandangan bahwasannya kehidupan

harus disertai dengan adanya suatu keseimbangan dan keselarasan.

Setiap karya yang diciptakan memiliki pemaknaan konsep yang berbeda-beda antara karya satu dengan karya yang lain namun saling berkaitan. Perbedaan pemaknaan konsep tersebut dimaksudkan agar konsep karya satu dengan yang lain menjadi suatu pelengkap dalam menjelaskan konsep utama yang diusung.



Judul karya : Penopang Hidup
Media : Kayu mahoni, melamin, cat duco, dinamo listrik
Ukuran : 45x60 cm
Teknik : Ukir
Tahun : 2018

Karya pertama yang diciptakan oleh penulis berjudul “Penopang Hidup”. Alam tercipta sebagai wadah atau penyokong berkembangnya teknologi sedangkan teknologi bergerak di dalam bungkusan atau lingkaran alam. Makna tersebut tervisualisasi melalui tiang logam yang menopang pada tanaman rambat dan gear-gear yang bergerak merupakan visualisasi teknologi. Bentuk visual dari tiang sendiri berbentuk huruf “N” yang tidak sempurna. Huruf “N” yang dimaksud oleh penulis adalah singkatan dari kata *Natural* atau dalam bahasa Indonesia berarti “alam” hal ini menandakan bahwasanya teknologi apapun yang dibuat oleh manusia merupakan komponen dari alam. Sedangkan bentuk huruf “N” yang tidak sempurna menandakan bahwasanya teknologi masih tunduk terhadap hukum alam sebagai contoh besi atau Baja akan hancur karena iklim alam dalam kurun waktu yang lama. Lilitan tanaman rambat secara visual terlihat membentuk huruf “C”. Huruf “C” tersebut dimaksudkan oleh penulis adalah singkatan dari kata “*control*” atau pemegang kendali. Penegasan kata “*control*” dalam hal ini adalah alam merupakan

pemegang kendali atas terbentuknya teknologi. Gerak memutar pada gear memiliki arti bahwa teknologi mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan dapat diartikan sebagai suatu pergerakan ke arah yang lebih baik.



Judul karya : Time Skip
Media : Kayu termbesi, melamin, cat duco, dinamo listrik
Ukuran : 40x50 cm
Teknik : Ukir
Tahun : 2018

Karya kedua yang diciptakan oleh penulis adalah ingin memaparkan keseimbangan alam dan teknologi yang terbungkus dalam dimensi waktu. Karya kedua yang dimaksud berjudul “*Time Skip*” atau dalam bahasa Indonesia berarti waktu yang terlewat . Visual yang dihadirkan pada karya kedua adalah berbentuk jam tangan yang dirambati tanaman rambat jenis binahong. Pemilihan visual tersebut tidak lepas dari konsep yang mendasar. Visual jam merupakan representasi dari waktu dan waktu merupakan dimensi terpenting dalam tatanan kehidupan dan pada dasarnya perkembangan teknologi dan kelestarian alam memerlukan waktu yang cukup lama. Penulis sengaja memilih jam dengan merk brand “*DIGITEC*” karena memiliki segi *history* yang cukup dalam bagi penulis yakni *brand* jam tangan yang pertama kali dipakai oleh penulis.

Di samping memiliki segi historis, penggunaan *brand* pada karya juga mempengaruhi *credibility* visual karya karena fungsi *brand* sendiri merupakan penegas atau penjelas visual jam yang dihadirkan. Gerak memutar pada gear pada karya bukan hanya sebagai representasi dari perkembangan teknologi saja, namun penulis memaknai pergerakan gear pada jam merupakan perjalanan waktu

berkembangnya teknologi dan kelestarian alam sebagai penyeimbang. Penulis berasumsi bahwa perjalanan waktu merupakan ruang bagi segala sesuatu untuk bergerak, berjalan, dan berkembang baik ke arah yang lebih baik maupun sebaliknya. Bentuk visual tanaman binahong merupakan representasi dari fungsi alam, fungsi alam adalah sebagai penyeimbang. Kata penyeimbang sendiri diasumsikan oleh penulis sebagai obat karena kasiat dari tanaman binahong sendiri dapat menyembuhkan luka atau mengembalikan sistem yang telah rusak. Oleh karena alam mengembalikan keseimbangan dengan cara mengobati sistem yang rusak dan membutuhkan waktu lama.



Judul karya : Membelah diri
Media : Kayu jati, melamin, Cat duco, dinamo listrik
Ukuran : 80x25x30 cm
Teknik : ukir
Tahun : 2018

Karya ketiga yang diciptakan oleh penulis adalah mengenai simbiosis atau hubungan timbal balik antara alam dan teknologi. Pada hakikatnya simbiosis yang dimaksudkan penulis dalam karya ketiga ini merupakan suatu keseimbangan dan keselarasan. “Teknologi mengambil sesuatu dari alam untuk kemajuan dan alam menggunakan sesuatu dari teknologi untuk pelestarian” dari sinilah konsep keseimbangan pada teknologi dan alam dapat terbentuk. Penggunaan teknologi yang biasa dijumpai memberikan segmentasi berfikir salah dalam pola pikir masyarakat sehingga memberikan jarak dan bahkan menjadikan teknologi dan alam saling bertolak belakang.

Bentuk visual yang dihadirkan oleh penulis dalam karya ketiga ini adalah gergaji mesin atau yang biasa disebut *chainsaw* yang menyala dan dirambati oleh tanaman sirih. Pemilihan obyek visual tersebut

merupakan representasi dari aspirasi penulis mengenai penggunaan barang berteknologi yang berdampak buruk bagi kelestarian alam. Pemberian *merk brand* memiliki segi *history* bagi penulis dan juga penggunaan *brand* dimaksudkan untuk memperjelas obyek yang dihadirkan

Pemberian *motion efek* pada karya ketiga sedikit berbeda dibandingkan karya pertama dan kedua karena pada karya ketiga ini penulis berupaya menghadirkan gerakan yang serupa dengan obyek aslinya yaitu gerakan pada rantai gergaji mesin. Di samping gerakan serupa tersebut penulis juga menyampaikan pesan bahwa pokok pembahasan bukan hanya sekedar apa yang terlihat dan menjadi pokok pembicaraan namun pembahasan yang semestinya adalah apa tindak lanjut dari pembicaraan yang sedang diperbincangkan. Begitu pula dengan teknologi yang terus menerus dikembangkan namun apa timbal balik teknologi yang semakin canggih terhadap kelestarian lingkungan.

Kesimpulan

Penciptaan karya ukir kayu yang berjudul “Gear dan Sultur Tanaman Rambut Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Ukir Kayu Bertemakan Perkembangan Teknologi” ini merupakan tugas akhir sebagai syarat menempuh jenjang S-1. Penciptaan karya ini menggunakan media kayu mahoni, termbesi, dan kayu jati. Dari tiga bahan tersebut penulis menciptakan tiga karya yang berbeda. Kayu mahoni menjadi karya dua dimensi, kayu termbesi menjadi karya semi tiga dimensi, dan kayu jati menjadi karya tiga dimensi.

Secara pengerjaan karya, karya yang dibuat oleh penulis menggunakan teknik seperti halnya pembuatan karya ukir pada umumnya. Akan tetapi mudah tidaknya pengerjaan karya bergantung pada kerumitan bentuk dan media yang digunakan. Penulis juga menambahkan media baru yang sedikit tak lazim digunakan sebagai media pendukung terciptanya karya ukir kayu pada umumnya. Pemberian media baru atau media pendukung bertujuan untuk memberikan warna dan tampilan baru bagi karya seni kriya dan tentunya tanpa meninggalkan kaidah-kaidah penciptaan karya seni kriya.

Penambahan media baru oleh penulis pada penciptaan karya ukir kayu seperti halnya pemberian efek gerakan pada karya memberi kesan bahwasannya karya seni ukir juga mampu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Menggubah bentuk serta menyelaraskan makna yang tepat pun sebenarnya mampu membawa seni ukir kayu berkembang ke arah perkembangan yang lebih baik.

Karya ukir kayu yang diciptakan oleh penulis lebih menjurus ke arah seni rupa kontemporer namun tidak meninggalkan keteknikan dalam berkarya ukir kayu. Menegaskan makna pada karya penulis terletak pada berbagai bagian karya. Visual yang dihadirkan menjelaskan berbagai makna dan isi pemikiran serta perasaan penulis mengenai perkembangan teknologi. Bentuk visual barang-barang berteknologi yang dirambati oleh tanaman rambat serta pergerakan gear pada karya dirasa mampu membahasakan secara keseluruhan makna dan data yang coba disampaikan oleh penulis sebagai bentuk aspirasi lewat karya.

Pemberian efek gerak pun selain sebagai penguat makna yang mendasar mengenai perkembangan teknologi juga sebagai penambah nilai estetis karya. Dengan adanya media baru, teknik baru, dan pola pikir baru membuat penulis perspekulasi bahwa seni merupakan ilmu empiris yang membutuhkan pengembangan-pengembangan dan bahkan memang selayaknya harus dikembangkan baik dari segi makna, teknik, bahkan visual sebagai penyaji dan penguat karya seni rupa.

Penguatan visual karya seni rupa memberikan gambaran bagi penulis bahwasannya berkarya seni rupa pada hakikatnya bukan hanya menekankan estetika makna tetapi juga memperhitungkan estetika visual karya. Seni rupa merupakan bagian kesenian yang mengarah pada konteks visual. Maka dengan demikian berkarya seni rupa seharusnya tidak hanya menekankan segi makna meskipun karya yang dihadirkan merupakan pembahasan rasa tetapi juga mempertimbangkan segi visual karya karena seni rupa

adalah seni yang berkecipung dirana visual yang nampak oleh mata.

Saran

Dalam penciptaan karya seni, penulis berharap mampu memberikan wawasan baru terhadap penciptaan karya ukir kayu dan memberikan ilmu baru terhadap terciptanya karya-karya ukir kayu pada masa mendatang. Penciptaan karya ukir kayu sebenarnya membutuhkan penalaran baik segi teknik, bentuk, peralatan, maupun media atau bahan. Hal tersebut sebaiknya dikuasai terlebih dahulu sebelum menindaklanjuti media baru terkecuali jika media baru yang akan digunakan lebih mudah untuk diaplikasikan sebagai karya.

Penggabungan media baru seperti halnya penggunaan mesin sebaiknya melalui proses pengukuran terlebih dahulu baik dalam segi gerakan, daya, ketersediaan barang, dan juga kekuatan harus diperhitungkan secara matang mengingat media dalam berkarya ukir adalah kayu yaitu bahan yang rentan terhadap kerusakan. Selain memperhitungkan media baru sebagai penyokong karya, akan lebih baik memperhitungkan pula media pendukung yang akan digunakan. Mengingat penggunaan media pendukung yang salah bukan malah memberi kesan estetis namun bisa malah sebaliknya.

Pada akhirnya semoga tugas akhir penciptaan karya ukir kayu ini dapat memberikan manfaat sesuai dengan harapan khususnya pada seni ukir kayu yang ada di lingkungan seni rupa Unesa dan di Indonesia serta seni rupa di kanca dunia.



UNESA

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 1996. *Dasar-Dasar Teknik Mesin*. 1996. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Kartika, Dharsono Sony. 2016. *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Karya Seni*. Karanganyar: Citra Sain
- Pabowo, Sulbi. 2002. *Kerajinan Kayu*. Surabaya: Unesa University Press
- Raharjo, Timbul. 2011. *Seni Kriya dan Kerajinan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Sarojo, Ganijanti Aby. 2002. *Mekanika*. Jakarta: Salemba Teknika
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Soedjo, Peter. 2000. *Azaz Azaz Mekanika Analitik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Soemarwoto, Otto. 1992. *Indonesia Dalam Kancan Isu Lingkungan Global*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soemarwoto, Otto. 1997. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sularso. 1979. *Dasar Perencanaan dan Pemilihan Elemen Mesin*. Jakarta: P.T. Pradya Paramita
- Sjöström, Eero 1995. *Kimia Kayu*. Diterjemahkan oleh: Hardjono Sastroamidjo. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Wardhana, Wisnu Arya. 2004. *Dampak Pencemaran Lingkungan* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- (<http://www.arthinkle.com/articles/detail/kecanduan-teknologi>, diakses 20 Maret 2018.)
- (<http://www.pxhere.com/gear>, diakses 20 Maret 2018.)
- (<http://www.guruinsight.com/gear-variation/mechanical-motor> diakses 20 Maret 2018.)
- (<http://www.motorcaring.com/motorcycle-evolution/racerstyle>, diakses 23 Maret 2018.)
- (<https://lingkunganhidup.co/pencemaran-lingkungan-hidup/> diakses 25 Maret 2018.)
- (http://www.arthinkle.com/assets/images/article/1_209720 diakses 25 Maret 2018.)
- (<http://www.eurekazi.wordpress.com/racing-motor/moralizem> diakses 27 Maret 2018.)
- (<http://www.mesinpanen.com/1-739/images>, diakses 23 Maret 2018.)
- (<https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-a-centrifugal-> diakses 23 Juli 2018.)
- (<http://www.intadvertising.com/blog/2015/8/13/oh-how-have-changed>, diakses 10 Agustus 2018.)
- (<http://www.resistdance.wordpress.com/kayu-mahoni>, diakses 11 Agustus 2018.)
- (<http://www.8villages.com/kayu-termbesi/pinggir-jalan>, diakses 11 Agustus 2018.)
- (<http://www.themebel.co.id/kayu-jati>, diakses 11 Agustus 2018.)
- (<http://www.machiningtool.com/gear/variation/1768n>, diakses 10 oktober 2018)